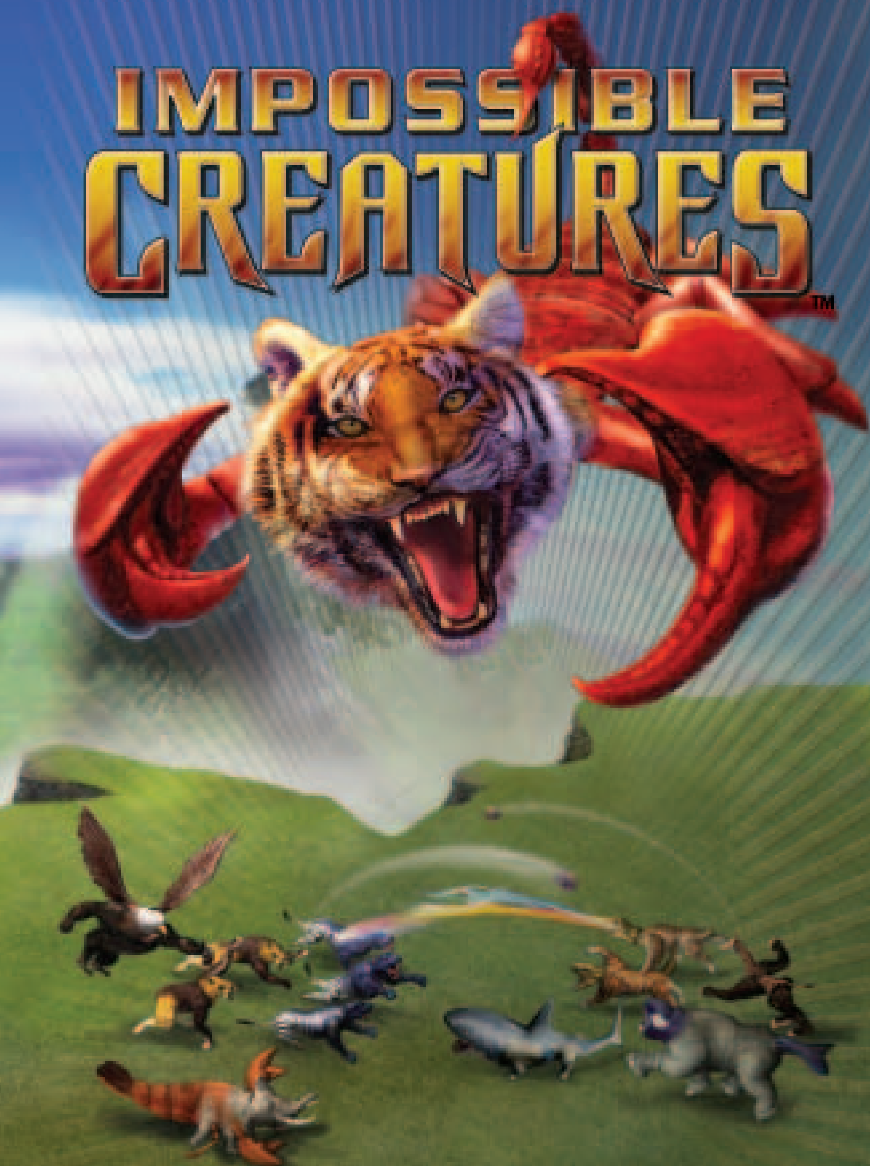

IMPOSSIBLE
CREATURES™

Sikkerhedsoplysninger

Om lysfølsomme anfald

Meget få personer kan opleve et anfald, når de udsættes for visse visuelle billeder, deriblandt blinkende lys eller mønstre, som kan forekomme i videospil. Selv personer, der ikke har tidligere erfaringer med anfald eller epilepsi, kan have en udiagnosticeret tilstand, som kan medføre disse «lysfølsomme anfald» ved brug af videospil.

Disse anfald kan omfatte forskellige symptomer, deriblandt svimmelhed, ændret syn, trækninger ved øjnene eller i ansigtet, ryk eller rystelser i arme eller ben, desorientering, forvirring eller midlertidigt tab af bevidstheden. Anfald kan også medføre bevidstløshed eller kramper, som kan føre til skader, hvis du falder eller rammer genstande tæt ved.

Stop spillet straks, og søg læge, hvis du oplever nogle af disse symptomer. Forældre bør holde øje med deres børn eller spørge dem om ovenstående symptomer – det er mere sandsynligt, at børn og teenagere kommer ud for disse anfald end voksne.

Risikoen for lysfølsomme epileptiske anfald kan reduceres ved at følge disse forholdsregler:

- Spil i et veloplyst lokale.
- Spil ikke, når du er svimmel eller træt.

Søg læge før der spilles, hvis du eller nogen i din familie har anfald eller epilepsi.

Indholdet af denne opslagsbog, inklusive URL'er og andre henvisninger til websteder på internettet, kan ændres uden forudgående varsel. Firmaer, organisationer, produkter, domænenavne, e-mail-adresser, logoer, personer, steder og begivenheder anvendt i eksempler er fiktive, medmindre andet er angivet, og ingen forbindelse med noget virkeligt firma, organisation, produkt, domænenavn, e-mail-adresse, logo, person, sted eller begivenhed er tiltænkt eller skal udledes heraf. Overholdelse af gældende copyrightlovgivninger er brugerens ansvar. Uden at begrænse copyrightrettighederne må ingen del af dette dokument gengives, lagres i eller introduceres i et søgesystem eller transmitteres i nogen som helst form eller på nogen som helst måde (elektronisk, mekanisk, fotokopiering, optagelse eller andet) eller til noget som helst formål uden udtrykkelig skriftlig tilladelse fra Microsoft Corporation

Microsoft kan have patenter, patentansøgninger, varemærker, copyrights eller andre intellektuelle ejendomsrettigheder, som dækker nævnte emne i dette dokument. Medmindre det er udtrykkeligt anført i skriftlige licensaftaler fra Microsoft, giver besiddelsen af dette dokument ingen licensrettigheder til disse patenter, varemærker, copyrights eller anden intellektuel ejendom.

© 2002 Microsoft Corporation. Alle rettigheder forbeholdes. Microsoft, Windows, Windows NT, og Microsoft Game Studios-logoet er enten registrerede varemærker eller varemærker tilhørende Microsoft Corporation i USA og/eller andre lande/regioner.

© 2002 Relic Entertainment Inc. Alle rettigheder forbeholdes.

Udviklet af Relic for Microsoft Corporation.

Impossible Creatures, Impossible Creatures-logoet, Relic og Relic-logoet er varemærker tilhørende Relic Entertainment Inc.

Uses Bink Video, © 1997-2002 by RAD Game Tools, Inc





Bruger Miles Sound System, Copyright 1991-2002 af RAD Game Tools, Inc.



Navnene på de faktiske firmaer og produkter, der nævnes heri, kan være varemærker tilhørende deres respektive ejere.

Indhold

Velkommen til Impossible Creatures....................4
Sådan kommer du i gang....................5
Sådan får du hjælp....................5
Hovedmenuen....................6
Rolleliste....................7
Spillet....................9
Teknologisekvenser....................10
Sådan fremstiller du skabninger....................13
Spil for flere spillere....................25
Folkene bag....................28
Teknisk support....................29
Grundlæggende kommandoer....................Bagsiden



Velkommen til Impossible Creatures

Velkommen til *Impossible Creatures*™, et strategispil med kamp og udforskning i realtid, hvor fantasi og eksperimenteren er dine stærkeste våben i kampen mod det onde.

Året er 1937, og du er Rex Chance, en berømt eventyrer og krigskorrespondent. Du har brugt dit liv til at udforske junglen i Afrika, isgletscherne på Antarktis og de lumre regnskove i Amazonas. Du har set alle jordens dyr... eller det troede du.

Du har netop hørt fra din far, forskeren dr. Eric Chanikov, som forsvandt for mange år siden. Nu beder han pludselig om at måtte mødes med dig. Du flyver derfor til Isla Variatas i det sydlige Stillehav, hvor han arbejder som ansat hos den velhavende industrifyrste Upton Julius. Men det, der begynder som et uskyldigt gensyn, tager hurtigt en skæv vending, da du står ansigt til ansigt med Sigma-teknologi.

Hvad er Sigma-teknologi? Forestil dig, at du besidder evnen til at forene to dyr af enhver race til en enkelt skabning. Flyvende elefanter, kæmpestore myrer, amfibiehajer... alt hvad du kan forestille dig. Mulighederne er svimlende! Hvilke fordele kan det give? Hvilket ondskab kan der blive smedet?

Sådan kommer du i gang

Sådan installerer du Impossible Creatures

Sæt cd-rommen *Impossible Creatures* i cd-rom-drevet. Klik på Express Install (Installer hurtigt) i installationsskærmbilledet for at få en standardinstallation, hvor du ikke skal svare på spørgsmål, eller klik på Install (Installer), og følg instruktionerne på skærmen, hvis du vil installere spillet i en anden mappe end standardplaceringen.

Hvis installationsprogrammet ikke starter automatisk, eller hvis du har brug for andre oplysninger, kan du finde hjælp i Readme-filen på cd-rommen til *Impossible Creatures.*

Sådan spiller du Impossible Creatures

Dobbeltklik på ikonet Impossible Creatures på skrivebordet.

Hvis der ikke blev oprettet et ikon, skal du klikke på **Start**, pege på Programmer/Microsoft Games/Impossible Creatures og klikke på **Impossible Creatures.**



Sådan får du hjælp

VÆRKTØJSTIP

Impossible Creatures gør udbredt brug af hjælpetekster i form af værktøjstip. Når du fører markøren hen over enhver genstand, kommandoknap osv., vises en hjælpetekst.

TUTORIAL (TRÆNING)

Lær, hvordan du spiller *Impossible Creatures*. Klik på **Tutorial** i hovedmenuen. Tutorial er også tilgængelig, når du starter et nyt spil for én spiller.

KOMMANDOER

Se oversigten «Kommandoer» på bagsiden for at få en liste over grundlæggende tastaturkommandoer. Du kan finde en komplet oversigt over kommandoer i dokumentet «IC Commands.rtf» i mappen **Goodies**, som findes i den mappe, hvor du installerede *Impossible Creatures*.

HJÆLP PÅ WORLD WIDE WEB

Du kan finde flere oplysninger om *Impossible Creatures* på **www.microsoft.com/games/impossiblecreatures** eller **www.impossiblecreatures.com**



HOVEDMENUEN



CAMPAIGN (KAMPAGNE)

Denne funktion indeholder en række beslægtede scenarier, som beretter historien om Rex Chance. De spilles i rækkefølge ved hjælp af allerede definerede betingelser for sejr.

PLAYER VS. COMPUTER (SPILLER MOD COMPUTER)

Denne funktion giver dig enkelte træfninger, når du vælger din hær, dine modstanderes hære, spiltypen og kortet over det område, hvor handlingen finder sted.

MULTIPLAYER (SPIL FOR FLERE SPILLERE)

Kæmp mod andre spillere i realtid. Du kan finde flere oplysninger i afsnittet «Spil for flere spillere» på side 26.

ARMY BUILDER (HÆRBYGGER)

Vælg skabninger til din hær. Vælg på en liste over allerede oprettede skabninger, eller udform dine egne krydsninger. Du kan finde flere oplysninger i afsnittet „Sådan fremstiller du skabninger" på side 12.

TUTORIAL (TRÆNING)

Lær de grundlæggende funktioner i spillet *Impossible Creatures.*

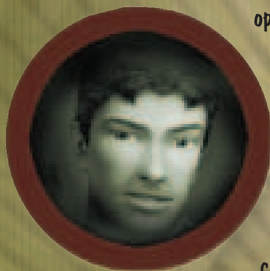
OPTIONS (INDSTILLINGER)

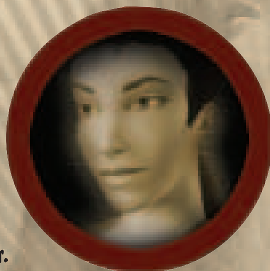
Tilpas spillerprofilen eller indstillingerne for lyd og grafik.



Rolleliste

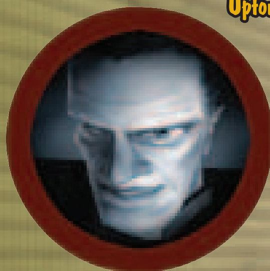
Rex Chance er en eventyrer, krigskorrespondent og berømt opdagelsesrejsende. Han har høstet stor anerkendelse for sine medfødte evner som spejder og historiefortæller. Tusindvis af læsere sluger hvert ord, når han beretter om spændende eventyr i sin ugentlige avisklumme. Men Rex bærer på en hemmelighed. Han husker kun ganske lidt fra sin ungdom. Han ville give alle sine eventyr i bytte for sin sande mission: At finde sin far, dr. Eric Chanikov, som forsvandt, da Rex var helt spæd. Rex er overbevist om, at kun ved at finde sin far kan han gøre sig håb om at finde ud af, hvem han er, og hvor han kommer fra.





Lucy Willing er en dygtig ung forsker og medudvikler af Sigma-teknologien. I mange år har hun arbejdet tæt sammen med dr. Chanikov og hjulpet ham med at perfektionere denne komplicerede videnskab. Hun tror på, at Sigma kan bruges til gavn for menneskeheden. Hun er uvidende om Upton Julius' sande natur og hans onde hensigter.

Upton Julius er en velhavende industrifyrste, som finansierede udviklingen af Sigma og planlægger at bruge det til at bevare sit liv i velstand. Den forestående krig i Europa nærer hans paranoide tankegang, og han forbereder sig på at iværksætte sin egen plan for at forhindre enhver invasion, så intet – og ingen – skal stå i vejen for ham.





Velika LaPette er en listig flyver med en skarp, taktisk hjerne. Hun har en forkærlighed for at flyve og kan lide at bruge beskidte kneb i form af gift og pest. En snu kvinde, måske var hun i virkeligheden "magten bag tronen".





Whitey Hooten er en forhenværende hvalfanger, som kun føler sig godt tilpas i det arktiske område med temperaturer under frysepunktet. Han er en stor og stærk mand, der ser kompromiser som en svaghed. Han holder af at skælde ud og tugte sine håndlangere. Han er ikke så klog, men hans brutale styrke og iltre temperament gør et stort indtryk på andre.



Dr. Otis Ganglion er dyrlæge, men ikke på grund af hans kærlighed til dyr. Han erhvervede et vist ry ved at skabe fupnumre med alverdens underlige dyr, som han falbød til markedsgøglere over hele Amerika. En rigtig undermåler, som kompenserer for sin manglende højde med tilsvarende stor ondskab. Han er den klassiske gale videnskabsmand.



Din rolle

Det er op til dig at finde og tilintetgøre Upton Julius og hans slængs laboratorier... men først skal du forbi deres hære. Laboratoriet er nøglen til Sigma-teknologien. Ødelæg din fjendes laboratorium, så er det ude med dem.



Klik på ikonet Objectives (Mål) under spillet for at se det specifikke mål for hvert scenarie i spillet.

Forberedelse til konflikt

Der er meget at forberede, før du kan vove at konfrontere Uptons hære.

UDFORSK

Udforsk kortet for at finde ressourcer og fjender. Nye områder på kortet gøres tilgængelige, efterhånden som din styrke passerer igennem dem. Du kan også bruge funktionen radar pulse (pulsradar) på laboratoriet til at få vist kortet.

FIND RESSOURCER

Ressourcer bruges, hver gang du udfører forskning, bygger strukturer eller fremstiller enheder. Ressourcer omfatter:

Coal (kul)	Saml kul fra de bunker, du finder spredt ud over hele landskabet.
Electricity (Elektricitet)	Konstruer lightning rods (lynafledere) og electrical generators (elektriske generatorer), der kan producere den elektriske strøm, du skal bruge.

INDSAML GENETISKE PRØVER

(kun Campaign-spil). Genetiske prøver modtages som belønning for at hjælpe landsbyboere osv. eller ved at sende Rex ud for at opspore og indsamle genetiske prøver fra de vilde dyr, der vandrer rundt.

UDFØR FORSKNING

Brug lab'et (laboratoriet), research clinic (forskningsklinikken) og genetic amplifier (den genetiske forstærker) til at udvikle avanceret teknologi. Med ny teknologi kan du skabe nye strukturer, forbedre eksisterende strukturer, forstærke dine undersåtters egenskaber og skabe skabninger, der rangerer på et højere forskningsniveau. Jo højere rangering, desto mere styrke har skabningerne.



DESIGN SKABNINGER

Brug Sigma-teknologien til at designe skabeloner til skabninger til dine hære. Creature chamber (skabningskammeret), water chamber (vandkammeret) og air chamber (luftkammeret) bruger skabelonerne til at fremstille skabninger under spillet. Du kan finde flere oplysninger i afsnittet „Sådan fremstiller du skabninger" på side 12.

SÅDAN FREMSTILLER DU SKABNINGER

Brug skabningskammeret, vandkammeret og luftkammeret til at fremstille skabninger. Du skal bruge mange af dem for at beskytte dit lab og nedkæmpe fjendens dyr.

SÅDAN FREMSTILLER DU UNDERSÅTTER

Brug laboratoriet til at skabe undersåtter. Du skal bruge dem til at indsamle ressourcer og bygge strukturer.

SÅDAN BYGGER DU STRUKTURER

Du starter automatisk et nyt spil med et laboratorium, men du skal også bygge flere strukturer. Ikke alle strukturer er tilgængelige i alle spil. Strukturer omfatter:

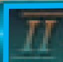
Ressource	Lightning rods, electrical generators og workshops (værksteder) bruges til at indsamle og opbevare ressourcer.
Forskning	Research clinic og genetic amplifier opgraderer teknologier og forstærker enheders egenskaber.
Forsvar	Bramble fences (tornekrat), soundbeam towers (lydstråletårne) og anti-air towers (antilufttårne) er effektive midler til at afværge et angreb.
Enhed	Creature chamber, air chamber og water chamber er nødvendige for at fremstille de skabninger, du skal bruge.



TEKNOLOGI-SEKVENSER

Laboratorie

Undersåt


Forsknings-niveau 2

Du skal samle tilstrækkeligt med kul og/eller elektricitet, før du kan bygge strukturer eller udføre forskning


Skabnings-kammer


Niveau 1 Skabninger


Avancerede strukturer (påkræv.: Lynaf-leder)


Forsknings-klinik


Hegn af tornekrat


Antiluft-tårn


Lydstråle-tårn


Landings-bane


Værksted


Lynaf-leder


Elektrisk generator (skal bygges på en gejser)


Genetisk forstærker

Skabninger Opgraderinger


Vandkammer (påkræv.: Niveau 2 Forskning)

Svømmende skabninger og amfibieskabninger


Forsknings-niveau 3


Forsknings-niveau 4


Forsknings-niveau 5


Luftkammer (påkræv.: Niveau 3 Forskning)

Flyvende skabninger

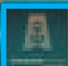

Niveau 2 Skabninger (påkræv.: Niveau 2 Forskning)


Niveau 3 Skabninger (påkræv.: Niveau 3 Forskning)


Niveau 4 Skabninger (påkræv.: Niveau 4 Forskning)


Niveau 5 Skabninger (påkræv.: Niveau 4 Forskning)

Undersåt Opgraderinger


Styrk bygningsintegritet


Lydstråletårn opgradering


Styrk hegn af tornekrat (påkræv.: Niveau 4 Forskning)


Styrk elektrisk net (påkræv.: Niveau 4 Forskning)

Radarimpuls (aktiveres på laboratoriet)


Gyrokopter

Geoturbine opgraderinger

Ressource

Forskning

Enhed

Forsvar

Fremstilling af skabninger

Sigma-teknologi giver dig evnen til at kombinere de genetiske skabeloner for to forskellige dyr til en enkelt skabelon for en krydsningsskabning. Skabelonen bruges af creature chamber, water chamber eller air chamber til at frembringe krydsninger under spillet.

Army Builder

BrugHærbygger til at samle din hær af krydsningsskabninger. Skabelonerne til op til ni typer skabninger kan indsættes i en enkelt hær. Vælg dine skabninger fra den zoologiske have med krydsningsskabninger, eller brug Combiner (Kombineringsfunktionen) til at designe dine egne.



Du kan få adgang tilHærbygger fra hovedmenuen eller ved at klikke på ikonet Army Management (Hærstyring) under spillet i en campaign (kampagne). Under multiplayer og player vs. computer (spil mod computeren) er der ikke adgang til Army Builder. Du skal have valgt din hær, inden du begynder spillet.



Første gang du bruger Hærbygger, har du mulighed for at få vist instruktioner i brugen af funktionen. Bagefter kan du klikke på ikonet med spørgsmålstegnet for at få en genopfriskningslektion.





Army Builder giver dig et resume over karaktertrækkene for de skabninger, der findes i den aktuelle hær. I dette skærmbillede kan du sammenligne udgifter og afkast for hver skabning samt pros (fordele) og cons (ulemper) under kamp.



Klik på ikonet Analyze Army (Analyser hær) for at få en analyse af stærke og svage sider ved din hær.

ATTACKS (ANGREB)

Giver et overblik over de markerede skabningers evner til at tilføje melee damage (skade under håndgemæng) og range damage (langtrækkende skade). Skade under håndgemæng er evnen til at påføre skade under nærkamp, f.eks. ved at bide og kradse med kløerne. Langtrækkende skade er evnen til at forårsage skade fra lang afstand ved at sprøjte med gift og kaste med pigge.

ABILITIES (EGENSKABER)

Giver detaljerede oplysninger om egenskaberne i kamp for de valgte skabninger i din hær. Du kan finde flere oplysninger i afsnittet "Skabningernes egenskaber" på side 17.

RESSOURCEOMKOSTNINGER

Viser den mængde ressourcer (kul og elektricitet), der kræves for at fremstille skabningen under spillet.

RESEARCH LEVEL RANKING (RANGERING I FORSKNINGSNIVEAUET)

En skabnings rangering i forskningsniveauet beregnes af computeren på baggrund af skabningens angrebstyper, abilities, health (helbred), defense (forsvarsevne), speed (hastighed), size (størrelse) og sight radius (synsradius). Efterhånden som en skabnings egenskaber forbedres, øges dens rangering i forskningsniveauet samt den mængde ressourcer og tid, som du skal bruge for at fremstille skabningen.



Combiner (Kombineringsfunktion)

Kombineringsfunktionen er hjertet i Sigma-teknologien. Den kombinerer to stamdyr for at skabe skabelonen til en krydsningsskabning. Brug kombineringsfunktionen til at vælge de abilities, som din krydsning skal indeholde. ***Bemærk!*** Kombineringsfunktionen kan ikke sammensætte skabninger, som allerede er krydsninger. Du kan finde nogle forslag til kombinering af skabninger i afsnittet „Skabningernes egenskaber" på side 17.



Du får adgang til kombineringsfunktionen ved at klikke på ikonet Combiner i Army Builder. Skabelonerne til de skabninger, som du designer, gemmes i krydsningernes zoologiske have.



Ligesom Army Builder giver også skærmbilledet i kombineringsfunktionen dig en oversigt over angrebsegenskaberne og rangeringen på research level (forskningsniveauet) for de skabninger, der kombineres.



Klik på Kamera-ikonet for at skabe et ikon af din skabning, som kan repræsentere den i Army Builder. Du kan rotere billedet af skabningen ved at højreklikke på billedet og trække med musen.



Skærmbilledet Zoo og skærmbilledet animal selection (valg af dyr)

Der er to skærmbilleder, hvor du kan vælge dyr: Skærmbilledet Zoo, hvor skabelonerne til krydsningsskabningerne gemmes, og skærmbilledet Animal Selection, hvor skabelonerne til stamdyr gemmes. Begge skærmbilleder bruges på samme måde. Den eneste forskel er den type dyr, der lever i hver af dem.

SKÆRMBILLEDET ZOO (KRYDSNINGSSKABNINGER)

Skærmbilledet Zoo er det sted, hvor skabelonerne til krydsningsskabningerne gemmes. Vælg mellem de krydsninger, som du har designet, eller vælg på listen over allerede oprettede skabninger, der leveres med spillet.



Du får adgang til den zoologiske have for krydsninger ved at klikke på ikonet Zoo i Hærbygger.

SKÆRMBILLEDET TIL VALG AF DYR (STAMDYR)

Skærmbilledet til valg af dyr er det sted, hvor skabelonerne til mere end 50 stamdyr (ikke-krydsninger) gemmes. Kombiner skabelonerne til stamdyr for at skabe dine egne krydsninger.

Der er bogstaveligt talt flere tusinde mulige kombinationer af dyr.

- Du får adgang til skærmbilledet til valg af dyr ved at klikke på knapperne **Select Animal (Vælg dyr)** i kombineringsfunktionen.



Skærmbillederne Zoo

Ligesom skærmbillederne Army Builder og Combiner viser også skærmbilledet Zoo og skærmbilledet Animal Selection en oversigt over dyrenes angrebsevner og rangering på forskningsniveauet samt generelle specifikationer som cost (omkostninger) i coal og electricity (elektricitet), rangering på research level, defense, speed, sight radius osv.



- Brug filtreringsknapperne øverst i skærmbilledet til at sortere skabninger efter de egenskaber, som du ønsker.



Find informationsikonet i skærmbilledet Animal Selection. Klik på knappen for at få vist en detaljeret beskrivelse af det markerede dyr.



Creature abilities (skabningernes egenskaber)

Dette afsnit sammenfatter de forskellige egenskaber, som en skabning kan besidde.

ARTILLERY ATTACK (ARTILLERIANGREB)

Skabninger afsender et projektil, som sprænger på jorden og skader alt i nærheden.

BARRIER DESTROY (BARRIERENEDBRYDNING)

Skabningen har en forøget evne til at gennembryde bygninger og hegn og er immun over for tornekrat.

CAMOUFLAGE

Usynlig for de fleste andre skabninger. Bliver synlig i korte perioder, når den angriber eller bruger særlige egenskaber. Bemærk, at camouflage stadig kan opdages af anti-air towers, radar pulse og sonar pulse (sonarimpuls).

CHARGE ATTACK (STORME TIL ANGREB)

Skabningen vil angribe og gå i nærkamp. Dens første angreb påfører ekstra stor skade.

DIGGING (GRAVNING)

Skabningen kan grave gange under jorden, hvilket gør den umulig at opdage for de fleste enheder og giver den større beskyttelse mod de fleste angreb.

ELECTRIC BURST (ELEKTRISK STØD)

Skabningen kan udsende et kraftigt elektrisk stød, som skader alle andre skabninger (også allierede).

FLIGHT (FLYVNING)

Skabningen kan flyve. Er også immun over for forsinkelseseffekten fra en stink cloud (stinksky), men ikke over for skadeeffekten.

FRENZY (RASERI)

Når et anfald udløses, gør skabningen større skade i nærkamp og bevæger sig hurtigere, men den påføres også større skade under angreb.



Fremstilling af skabninger, fortsat...

HERDING (FLOKDANNELSE)

Defensive egenskaber øges, når skabningen er tæt på tre eller flere tilsvarende skabninger.

HIGH ENDURANCE (HØJ UDHOLDENHED)

Skabningen genvinder særlige egenskaber hurtigere (f.eks. stink cloud, electric burst (elektrisk stød), sonar pulse osv.). Ophæver også de bevægelsesstraffe, der påføres af stink cloud (stinkskyer), poison (gift), sonic attack (angreb med sonar) og soundbeam towers.

HORNS (HORN)

Begrænser modstanderens forsvarsevne i nærkamp.

IMMUNITY (IMMUNITET)

Skabningen er immun for stinksky, gift, plague (pest), poison touch (giftig berøring) og venom spray (giftsprøjt).

KEEN SENSE (SKARP SANS)

Skabningen kan opdage camouflerede og gravende enheder.

LEAP ATTACK (SPRINGENDE ANGREB)

Skabningen springer frem til nærkamp og forårsager ekstra stor skade ved at angribe først.

PACK HUNTER (FLOKJÆGER)

Angrebsegenskaber øges, når skabningen er tæt på tre eller flere tilsvarende skabninger.

PLAGUE (PEST)

Kan videreføre skadende pest, når den angriber i nærkamp. Pest vil sprede sig til andre fjendtlige skabninger i nærheden. Bæreren er immun.



POISON (GIFT)

Skader og forårsager delvis lammelse af fjendtlige skabninger, hvilket midlertidigt sinker deres bevægelseshastighed og begrænser deres skadevirkning.

POISON TOUCH (GIFTIG BERØRING)

Skabningen forgifter enhver fjendtlig skabning, den rører ved, hvilket skader og delvist lammer fjenden, som derved sinkes.

QUILL BURST (BYGE AF PIGGE)

Afsendelse af en kraftig byge af pigge skader alle skabninger (også allierede) og reducerer fjendens forsvarsegenskaber.

RANGED ATTACK (LANGTRÆKKENDE ANGREB)

Skabningerne forårsager skade fra lang afstand ved at kaste med projektiler osv.

REGENERATION (REGENERERING)

Skabningen kan regenerere sit helbred med tiden.

SONAR PULSE

Afslører ethvert område på kortet i et kort tidsrum. Afslører også camouflerede og underjordiske skabninger.

STINK CLOUD

Skaber en midlertidig stinksky, som lammer fjendens enheder og sinker dem. Allierede enheder inden for skyen er beskyttet mod langtrækkende angreb og artilleriangreb.

SWIMMING (SVØMNING)

Skabningen kan svømme.



Fremstilling af skabninger, fortsat...

Skabningernes anatomi

De fleste af et dyrs egenskaber er bundet til de følgende syv dele af dets anatomi. Nogle dyr har nedarvede egenskaber, som ikke er bundet til en bestemt del af anatomien. De viste ikoner er kun eksempler.



HOVEDET

Bidrager til en skabnings angrebsevner i nærkamp, f.eks. at bide eller stange. Bidrager også til dens sight radius og sanser, f.eks. sonar. Kan også tilføre angreb på afstand, f.eks. evnen til at spytte gift.



KROPPEN

Den vigtigste faktor for en skabnings forsvarsevner og påvirker også hastigheden på jorden for nogle skabninger.



FORBENENE

Bidrager til en skabnings hastighed på jorden, angrebsevner i nærkamp og i nogle tilfælde angrebsevner på afstand.



BAGBENENE

Bidrager til en skabnings hastighed på jorden, evnen til at leap (springe) og charge attack (kaste sig frem i angreb).





HALEN

Nogle haler tilfører evnen til at svømme, mens andre haler besidder angrebsevner, f.eks. giftbrodde.



VINGER

Giver en skabning evnen til at flyve.



KLOSAKSE

Velegnede til nærkamp. For nogle skabninger giver klosakse evnen til at ødelægge bygninger og hegn samt immunity mod bramble fences.

NEDARVEDE

Medfødte egenskaber omfatter evnen til herding (flokdannelse), frenzy (raseriudbrud), pack hunter (flokjæger), regeneration (regenerering) og immunity over for gift. Disse er ikke forbundet med en bestemt del af skabningernes anatomi.



Fremstilling af skabninger, fortsat...

Typer skabninger, der kan bygges

Den bedste måde til at lære, hvilke krydsninger der fungerer bedst, er at eksperimentere på egen hånd. Imidlertid vil følgende typer skabninger give dig en god, alsidig hær.

AMPHIBIOUS UNITS (AMFIBIEENHEDER)

Amfibieenheder er mere alsidige og kan angribe på land eller til vands samt trække sig tilbage til relativ sikkerhed i vandet.

CLOSE COMBAT UNITS (NÆRKAMPSENHEDER)

Nærkampsenheder forårsager mest skade af alle enhedstyper, og de kan anvende mange særlige egenskaber, f.eks. poison (gift), horns (til angreb på barrierer) og angreb med plague (pest). Gode imod artillerienheder.

RANGED COMBAT UNITS (LANGTRÆKKENDE KAMPENHEDER)

Langtrækkende enheder er i stand til at angribe på afstand ved at affyre projektiler. Gode mod nærkampsenheder.

ARTILLERY UNITS (ARTILLERIENHEDER)

Særlige enheder, f.eks. chimpanser og skyttefisk, som skyder projektiler mod et helt område (ikke blot mod et enkelt mål). Dette er en effektiv måde til at dræbe en hel gruppe enheder. Gode imod langtrækkende enheder, men svage over for nærkampsenheder.

AIR UNITS (LUFTENHEDER)

Flyvende skabninger kan overflyve områder, som ellers er umulige at trænge igennem.

WATER UNITS (VANDBASEREDE ENHEDER)

Vandbaserede enheder kan krydse oceaner, søer og floder, og de kan bombardere fjender på kysten fra relativ sikkerhed i vandet.



ENHEDER MED KEEN SENSE

Skarpe sanser kan afsløre camouflerede og gravende skabninger.

ENHEDER MED HIGH DEFENSE (HØJ FORSVARSEVNE)

Skabninger med høj forsvarsevne som f.eks. skildpadder kan ignorere de fleste skader og udgøre fremragende angrebsenheder.

HURTIGE ENHEDER

Hurtighed er en effektiv metode til at indhente eller slippe væk fra andre skabninger.

ENHEDER MED HORNS

Horn bruges til at overvinde en fjendes forsvar. Enheder med horn er især effektive imod skabninger med høj forsvarsevne.

ENHEDER MED PINCERS (KLOSAKSE)

Enheder med klosakse gør ekstra skade mod bygninger og er gode til at nedbryde forsvarsværker.

NEDARVEDE

Brug enheder med nedarvede egenskaber, som er velegnede til scenariet. Hvis dine skabninger f.eks. bliver slået ihjel i stort antal, vil evnen til at regenerere hjælpe dem med at genvinde helbredet.



Eksempel på skabning

For at hjælpe dig til at forstå, hvordan en skabning er kombineret og hvorfor, vil vi nu tage et eksempel på en skabning og kigge på, hvorfor dens egenskaber kan være nyttige.

SCENARIET

Vi vil angribe en nærliggende lejr, der er omsluttet af tornekrat og beskyttet af skabninger, der bevæger sig langsomt.

HVAD HAR VI BRUG FOR?

Skabningen skal være hurtig og have evnen til at ødelægge tornekrat samt være immune over for torne.

HVORDAN FINDER VI SÅDAN EN SKABNING?

Brug skærmbilledet Zoo til at søge efter en krydsningsskabning med de egenskaber, vi har brug for. Hvis der ikke findes nogen, skal du bruge skærmbilledet Animal Selection for at finde to stamdyr, som har de ønskede egenskaber, og derefter bruge Combiner til at forene dem i en enkelt krydsning. Når vi har fundet eller skabt vores krydsning, skal du bruge Army Builder til at indrullere skabelonen i vores hær.





HVAD VALGTE VI?

I vores scenarie blev skorpionen og geparden kombineret til en skabning, som vi kalder en "Cheetion". Vi valgte scorpion (skorpionen) på grund af dens hale og kløer, så krydsningen vil få giftbrod og klosakse. Vi valgte cheetah (geparden) på grund af dens for- og bagben, så vores skabning vil få stor hastighed og evnen til at springe.



Resultat: En "Cheetion"



HVAD VAR DENS STYRKER?

Klosaksene giver vores skabning evnen til at ødelægge hegn og immunity over for tornekrattet. Giftbrodden kan bruges til at svække fjendtlige enheder i nærkamp. Skabningens evne til at løbe hurtigt hjælper den til at komme hurtigt væk, når den bliver angrebet, og om nødvendigt kan den bruge sin evne til at springe til at slå til først under nærkamp. En "Cheetion" vil være god til hurtige overraskelsesangreb.

Bemærk! I denne øvelse beskæftiger vi os kun med skabningens kampegenskaber. Når du skal vælge to dyr, der skal kombineres, er det også vigtigt at tage hensyn til health, sight radius, cost, research level og størrelse.

HVAD VAR DENS SVAGHEDER?

Hverken geparden eller skorpionen er særligt store dyr, hvilket svækker dens muligheder for at modstå angreb. Ingen af dem har særlig god synsradius eller er i stand til at se over lange afstande. Derfor ville en "Cheetion" ikke være nogen god spejder. Den ville være udsat for angreb fra langtrækkende enheder, som hurtigt kunne ramme den på lang afstand, før den kunne nå at reagere. Den mangler styrken og sejheden til at foretage et frontalt angreb.



Spil for flere spillere

Op til seks spillere kan kaste sig ud i kamp mand mod mand eller slå sig sammen i hold. Klik på **Multiplayer** i hovedmenuen for at tilslutte dig et spil for flere spillere.

Forbindelsestyper

LAN TCP/IP

Dette er standardopsætningen for spil via lokalnetværk (LAN). Spil spilles via et lokalt netværk (LAN). Du skal have et LAN-netværkskort og være tilsluttet et LAN.

INTERNET TCP

Spil spilles over internettet. Du skal tilslutte dig via en internetudbyder.

IC ONLINE

Spil spilles over internettet med tilslutningssoftware. *Impossible Creatures* opretter automatisk forbindelse til internettet via din internetbrowser.

SÅDAN SER DU DINE STATISTISKE OPLYSNINGER

Klik på knappen **IC Stats** for at se dine statistiske oplysninger, som gemmes online.

Sådan kan du tilslutte dig eller være vært for et spil

TILSLUT DIG ET EKSISTERENDE SPIL

KLik på **Join Game (Tilslut dig et spil)** i skærmbilledet Game Lobby for at tilslutte dig et eksisterende spil over internettet.

VÆR VÆRT FOR ET SPIL

Klik på **Host Game (Vær vært for et spil)** i skærmbilledet Game Lobby. Når du er vært for et spil, har du kontrol over alle aspekter i spillet. Du vælger scenariet, kort, tilgængelige ressourcer, enhedernes egenskaber osv.

Spiltyper

Der er tre typer spil for flere spillere, som du kan være vært for eller deltage i:

DESTROY ENEMY LAB (TILINTETGØR FJENDENS LABORATORIUM)

Find og tilintetgør din modstanders laboratorium, inden han tilintetgør dit.

DESTROY ENEMY BASE (TILINTETGØR FJENDENS BASE)

Find og tilintetgør fjendens base, inklusive laboratoriet og alle andre strukturer.

HUNT REX (JAG REX)

Alle spillere har deres egen Rex Chance. Det er din opgave at jage dine modstanderes Rex-figur og dræbe ham.



Diplomati

Når du deltager i holdspil, kan du bruge skærmbilledet Diplomacy (Diplomati) til at ændre dit diplomatiske forhold til andre spillere. Du kan også dele ressourcer (coal og electricity (kul og elektricitet)) med andre spillere. Slut dig sammen med andre spillere for at skabe nye hold og besejre dine modstandere, eller bryd alliancer med dit hold og vind slaget på egen hånd. Klik på ikonet Diplomacy (Diplomati) under spillet for at åbne skærmbilledet Diplomacy.



Folkene bag

Relic Kredittekster

Instruktør
- Alex Garden

Producer
- John Johnson

Producerassistent
- Jennifer Hawke

Design
- Jay Wilson – Chefdesigner
- Quinn Duffy
- Andrew Chambers
- Damon Gauthier

Programmering
- Shane Alfreds – Chefprogrammør
- Shelby Hubick
- Ian Thomson
- Drew Dunlop
- Francois Laberge
- Dominic Mathieu
- Johnathan Skinner
- Cedric Lee
- David Swinerd

Grafik
- Andy Lang – Grafikchef
- Arthur Shimizu – Grafisk leder
- Erin Olorenshaw
- Nick Carota
- Craig Calvert
- Angie Pytlewski
- Joe Schober
- Erich Salloch
- Ronel Mendoza

Lyd
- Crispin Hands – Lydchef
- Rob Plotnikoff, Greg Sabitz – Taleredigering

Musik
- Jeremy Soule – Titelmusik
- Crispin Hands – Originalindspilning

Historie
- Duane Pye / Jay Wilson

Administrativ stab
- Alex Garden – Administrerende direktør
- Ron Moravek – Produktionschef
- Curtis Terry – Økonomidirektør
- Carol Richards – Controller
- Paula Fellbaum – Personaledirektør

IT-afdeling
- Frank Roberts – IT-direktør
- John Burton
- Zech Prinz

Anden grafik
- Dave Cheong
- Allan Dilks
- Richard Marchand
- Dan Mayer
- Kelly O'Hara
- Mike Ottom
- Dan Tudge
- Arthur We

Andet design
- Alan Miranda
- Josh Mosqueira

Anden programmering
- Yann Cleroux
- Jason Dorie
- Emory Georges
- Anton Kirczenow
- Kelvin McDowell
- Sean Payne
- Jim Rehn
- Darren Stone

Microsoft Kredittekster

Programchef
- James McDaniel

Produktledere
- Darren Trencher, Scott Lee

Forretningschef
- Jim Veevaert

Test
- Jeff Goetz – Cheftester
- David Eichorn
- Joe Mullenix
- Dennis Stone
- ○ Aron English
- ○ Mike Forgey
- ○ Joseph Getty
- ○ Justin Maloney
- ○ Randy Solberg

Spiltest
- ○ Thomas Dwyer
- ○ Alan Michaud
- ○ Will Loera
- ○ Joel Sauerwein

Brugeruddannelse
- Caitlin Sullivan
- ○ Robert Sillence

Manualdesign
- Dana Ludwig
- Doug Startzel

Brugertest
- Tom Lorusso
- Ray Kowalewski

Lokalisering
- Clare Brodie
- Jenni Gant
- John Twomey
- Ji Young Kim
- Kyoung Ho Han
- Rita Thiede
- Bernard Morgan
- Ciaran Boylan
- David Foster
- Gary Smith
- Ian Walsh
- Steve Belton
- Tahlia Lin

Udvikling af setup
- ● Robbie Booth (gul)
- Sean Stroud

Hardwarekompatibilitetstest
- Paul Gradwohl – Cheftester

Konfigurationstest
- ● Dan Hitchcock – Teamleder (rød)
- Jeff Felker
- Kevin Connolly
- ● Eric Johnson (rød)
- ● Yaqub Bandey (gul)
- Scott Bell

Multiplayertest
- ● TJ Duez – Teamleder (rød)
- ● Shawn Johnson – Teamleder (rød)
- ● Jason Wohlfeil (rød)
- ● Bret Fenton (rød)
- Sxean Lee – David

Recon
- ○ Jason Mangold – Lead
- Nathan Edson
- ○ Tim Williams
- ○ Chris Green
- ○ David Green
- ○ Brandon Baker
- ○ Joe Ezell
- ○ Jeremy Morgan
- Brad Lansford

Produktsupport
- Steve Kastner

Relic Særlig tak til: Patrick «Vegas» Connelly, Chris Hart, Myriam Joire, Todd Pearson.

Microsoft Særlig tak til: Scot Bayless, Danan Davis, Beth Featherstone, Karin French, Natalie French, Michelle Jacob, Lisa Krost, Doug Martin, Rick Mehler, Stuart Moulder, Andrew Silverman, Jonathan Sposato, Todd Squire, Todd Stevens, Eric Straub, Aaron Ueland, Tim Znamenacek, Jule Zuccotti.

- ● (rød) (VMC Consulting Corporation)
- ● (gul) (Siemens Business Services Inc)
- ○ (Volt)
- ● (grøn) (S&T Onsite)
- ● (blå) (Adia)



Tekniske supportmuligheder

Customer Service Numbers

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 1 48894	1 800 1 48897
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0800 443716	0800 443710
Norge	800 14174	800 14175
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Australia – Automated Tips Line: 1-900-XBOXMS (1900-926967);

rates: AU$1.50/minute, mobiles and pay phones may incur additional costs.

New Zealand – Automated Tips Line: 0900-XBOX1 (0900-92691);

rates: NZ$1.90/minute, mobiles and pay phones may incur additional costs.

For more information, visit us on the Web at www.xbox.com



Grundliggende kommandoer

Dette afsnit indeholder en oversigt over de grundlæggende tastaturkommandoer (hvoraf de fleste ikke kan aktiveres via en knap på skærmen). Du kan finde en komplet oversigt over kommandoer i dokumentet «IC Commands.rtf» i mappen Goodies, som findes i den mappe, hvor du installerede *Impossible Creatures*. Genvejstaster kan genkonfigureres i skærmbilledet Gameplay Options (Indstillinger for spil), som kan åbnes i Ospilmenuen under spillet.

Kamera (visning)	
Fokus på laborarorie	tasten HOME
Zoom	Musehjulet
Panorer	Træk + musehjulet
Skift vinkel	ALT + træk med musen
Nulstil vinkel og zoom til standard	TILBAGE
Marker enhed, genstand eller knap	Klik med venstre musetast
Annuller rækkefølge	Højreklik
Marker alle enheder af samme type	Dobbeltklik på en enhed
	Med enheden/enhederne markerede –
Flyt	Højreklik på den nye placering
Angrib	Højreklik på den fjendtlige enhed eller struktur
Angrib og flyt (angrib alt på vejen mod bestemmelsesstedet)	Hold tasten A nede, og klik på bestemmelsesstedet
Opret gruppe	CTRL + tastaturtaster 0-9
Kald gruppe tilbage	Tastaturtaster 0-9
Sæt ordrer i kø (udfør dem i rækkefølge)	SKIFT + udsted flere ordrer
Spring video over	ESC
Få adgang til Army Builder fra spillet	F12

relic
Microsoft game studios